



MIGHT & MAGIC HEROES

GRA PLANSZOWA

NA PODSTAWIE GRY KOMPUTEROWEJ

INSTRUKCJA



UBISOFT®



MIGHT & MAGIC HEROES

STRATEGICZNO PRZYGODOWA GRA PLANSZOWA

OPIS GRY

Might&Magic Heroes: Gra planszowa przeznaczona jest dla 2-4 graczy. Każdy z uczestników prowadzi jedną z frakcji i dąży do objęcia panowania nad krainami Ashanu.

Na początku gracze dysponują jednym bohaterem z niewielką armią i małym, nierozwiniętym jeszcze miastem. Z czasem heros staje się coraz potężniejszy, jego armia większa, a miasto zamienia się w potężną metropolię. Gracze rekrutują kolejne postaci, zdobywają kontrolę nad kopalniami, które produkują zasoby i złoto dla frakcji, pokonują panoszące się na planszy potwory, zdobywają magiczne artefakty. Dzięki temu stają się potężniejsi i nieuchronnie zbliżają się do konfrontacji z innymi uczestnikami rozgrywki.

W ostatecznym starciu zwycięży frakcja najlepiej rozwinięta, posiadająca kilku herosów, liczne armie i rozbudowane miasto. Dziedzicem i nowym władcą krain zostanie gracz, który zgromadzi w czasie gry największą potęgę - to on, zdobywszy władzę w Ashanie, wygra grę.



CEL GRY

Celem każdego gracza jest zdobycie określonej liczby punktów Potęgi (PP). Gra kończy się, gdy zajdzie jedna z poniższych sytuacji:

Sytuacja 1. DOMINACJA

Zdobycie w dowolnym momencie gry:

- 2 graczy: 12 Potęgi
- 3 graczy: 14 Potęgi
- 4 graczy: 16 Potęgi

oznacza natychmiastową wygraną osoby, która osiągnęła ten wynik.

Sytuacja 2. UPŁYW CZASU

Gra kończy się po zakończeniu rundy, w której dobrano ostatnią kartę z Talii Tygodni. Wygrywa gracz, który do tego czasu zgromadził najwięcej punktów Potęgi. Jeżeli więcej niż jeden gracz ma taką samą ilość PP wygrywa posiadacz większej liczby zasobów i złota. Jeżeli to wciąż nie pozwoliło wyłonić zwycięzcy, gra kończy się remisem.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W pudełku z grą powinny znajdować się następujące elementy:

16 kafelków planszy
4 plansze miast
1 tor inicjatywy

KARTY

12 kart herosów

MINI KARTY

16 kart akcji
15 kart tygodni
15 kart skarbów
20 kart magicznych zwojów
20 kart artefaktów
64 karty umiejętności

ŻETONY

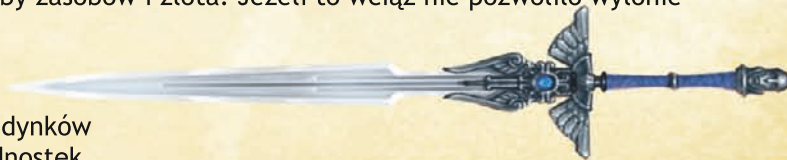
36 żetonów budynków
104 żetony jednostek
48 żetonów spotkań
3 żetony dodatkowych wrogów
4 żetony żywiołaków
1 żeton bitwy
1 żeton „Pierwszy gracz”
13 żetonów „Szczęście”
8 żetonów „Pole nie eksplorowane”
16 żetonów obrażeń
12 żetonów Pogrom - wartość 1
4 żetony Pogrom - wartość 3
23 żetony zasobów - wartość 3
22 żetony zasobów - wartość 1
23 żetony złota - wartość 3
22 żetony złota - wartość 1

ZNACZNIKI

60 drewnianych znaczników kontroli
4 drewniane pionki miast
4 znaczniki Potęgi
12 drewnianych krążków bohaterów
wraz z arkuszem naklejek
1 płócienny woreczek

KOSTKI

5 kości ośmiościennych i 1 specjalna
kostka sześcienna
niniejsza instrukcja



OPIS ELEMENTÓW GRY

Kafelki planszy

Z tych elementów gracze będą tworzyć planszę do gry. Każda plansza podzielona jest na 16 kwadratowych pól. Na polach znajdują się różne rodzaje terenu, miejsca lub budowle. Jeżeli zawartość pola w istotny sposób wpływa na grę, znajdziecie na nim ikony przypominające jego działanie. Ponadto, każdy kafelek ma w lewym dolnym rogu numer, istotny podczas przygotowania do gry.

Na ostatniej stronie znajduje się legenda opisująca elementy planszy i wyjaśniająca znaczenie znajdujących się na niej ikon.

Plansze miast

Przedstawiają jedno z czterech miast występujących w grze. Każde posiada oznaczenie frakcji do której należy, schemat rozbudowy poziomów miasta, schemat rekrutacji jednostek oraz tor Potęgi. Wszyscy gracze otrzymują po jednej planszy, w zależności od frakcji. Będą na niej oznaczać kostkami kontroli poziom miasta oraz bieżący stan PP.

Na planszy znajduje się też pole skarbiec, gdzie gracze trzymają zasoby i złoto.

Tor inicjatywy w bitwie



W czasie bitwy, gracze rozkładają na tym torze żetony. Pomaga on w określeniu kolejności ataków jednostek, herosów i istot z żetonów spotkań.

Karty herosów

Każda karta przedstawia jednego z herosów. Gracze znajdą tu szereg informacji na temat bohatera - opisujemy je dokładnie na stronie 9.



Mini karty

W grze występuje szereg niewielkich kart:

Karty akcji

Służą do wykonywania akcji. Każdy z graczy otrzymuje 3 karty podstawowe i 1 kartę specjalną. Na każdej znajdują się dostępne akcje. Rewersy pokazują do której frakcji należą karty.



Karty tygodni

Zawierają rozmaite wydarzenia, wpływające na rozgrywkę. Ponadto kontrolują upływ czasu gry. Gdy gracze dobrać ostatnią kartę, rozgrywka dobiega końca. Na rewersie znajdują się trzy fazy księżyca - wskazują, jak szybko karta trafi do gry.



Karty skarbów

Za każdym razem, kiedy gracz znajdzie na żetonie spotkanie lub na planszy symbol skrzyni, dobiera pierwszą kartę z talii Skarbów.

Rewers karty oznaczony jest symbolem skrzyni, na awersie gracz znajdzie informację o zawartości skrzyni. Karta skarbu podzielona jest na 4 części: gracz wybiera zazwyczaj od 1 do 3 nagród, a nie zdobywa całej zawartości skrzyni.



Karty artefaktów

Przedstawiają bezcenne magiczne przedmioty. Gdy gracz zdobywa artefakt, losuje 3 górne karty i zatrzymuje 1. Na karcie artefaktu znajduje się ilustracja, typ i nazwa przedmiotu, a także informacja, do którego zestawu artefakt należy.



Karty umiejętności SIŁA i MAGIA



Umiejętności każdego gracza podzielone są na dwie talie: SIŁA oraz MAGIA. Na karcie znajduje się nazwa umiejętności, ikona, znaczek specjalizacji oraz pole zasad, podzielone na dwie części. Symbol na rewersie karty informuje, czy karta należy do Siły czy do Magii, kolorystyka informuje o przynależności do frakcji.

Gdy gracz zdobywa umiejętność, układa kartę z prawej strony karty herosa który ją posiadał. Bohater będzie mógł korzystać z niej do końca gry.



SIŁA



MAGIA

Karty magicznych zwojów

Przedstawiają zaklęcia, jakie herosi mogą rzucać w czasie gry. Na karcie znajduje się nazwa czaru, ikona szkoły magii i pole zasad - podzielone na dwie części. Ponadto, zwoje mają poziom od 1 do 5. Ogranicza on używanie zwoju przez herosów nie specjalizujących się w magii. Aby bohater mógł użyć zwoju, musi mieć cechę MAGIA równą lub wyższą od poziomu zwoju.



Żetony

W grze występuje szereg żetonów:



Budynki

Każdy z graczy dysponuje 9 żetonami budynków, które może wznieść w trakcie gry. Na awersie żetonu znajdują się następujące informacje: (A) - koszt wybudowania budynku, (B) - wymagany poziom miasta.

Na rewersie żetonu znajduje się symbol (lub symbole) informujące o działaniu budynku (C).

Żetony budynków dla rozróżnienia, która frakcja może je wznieść mają tło w odpowiednim kolorze. Szczegółowy opis działania budynków jest na stronie 19.



AWERS



REWERS

Jednostki

Symbolizują stworzenia tworzące armię bohatera. Każdy żeton to jedna jednostka. Wszystkie posiadają dwa poziomy: podstawowy i elitarny (awers i rewers żetonu).

Poziom elitarny oznaczony jest symbolem miecza w prawym górnym rogu (A). Jednostki poszczególnych frakcji różnią się barwą tła.

Ponadto na żetonie znajdują się cechy używane w bitwach: Siła (B) lewy górny róg), Inicjatywa (C) prawy dolny róg oraz niekiedy ikona lub ikony zdolności (D).



AWERS



REWERS

Spotkania

Te żetony umieszcza się na początku gry we wskazanych miejscach planszy. Symbolizują one wrogie istoty, z którymi przyjdzie się zmierzyć herosom.

Spotkania dzielą się na trzy grupy:

- pospolite stworzenia (kolor tła żółty),
- groźne stworzenia (kolor tła fioletowy),
- legendarne stworzenia (kolor tła złoto-brązowy).



Na awersie żetonu znajdują się cechy wroga, używane w bitwie w takim samym układzie, jak na żetonach jednostek, z wyjątkiem symbolu

elitarności, który występuje po lewej stronie, wraz ze zdolnościami (A).

Ponadto w prawym górnym rogu pojawia się symbol Liczebności (B).



Na rewersie żetonu umieszczono informację o nagrodzie, jaka czeka za pokonanie stworów. Dzieli się ona na Punkty Doświadczenia (PD), symbolizowane przez medale (C) i Skarby, symbolizowane przez skrzynie (D). Liczba skrzyń wskazuje, ile części z wylosowanej karty skarbu gracz może zatrzymać.



Dodatkowi wrogowie

Układa się ich na torze inicjatywy, do oznaczenia zwiększonej ilości wrogów ze spotkań.

Żywiotyki

Służą graczom do oznaczania w bitwach przyzwane w wyniku użycia magii jednostki żywiotaków.

Szczęście

Służą do oznaczania punktów szczęścia, które gracz może wykorzystać w bitwie.

Bitwa

Służą do oznaczania na planszy miejsca rozgrywanej bitwy. Po bitwie jest usuwany z planszy.



Zasoby

Służą do oznaczania liczby zasobów posiadanych przez gracza. Mają wartość 3 (większy żeton) lub 1 (mniejszy żeton). Zasoby służą do wznoszenia budynków w mieście.

Złoto

Służą do oznaczania ilości złota posiadanego przez gracza. Mają wartość 3 (większy żeton) oraz 1 (mniejszy żeton). Złoto służy do opłacania rekrutowanych jednostek.

Rany

Służą do oznaczania strat otrzymanych przez stwory z żetonów spotkań w czasie bitew. Każdy żeton zmniejsza liczebność wroga o 1.

Eksploracja

Służą do oznaczania na planszy pól, które nie były eksplorowane przez herosa.



Pogrom

Żetony te służą do oznaczania wielkości cechy Pogrom herosa i jego armii. Większy żeton symbolizuje wartość 3, mniejszy wartość 1.

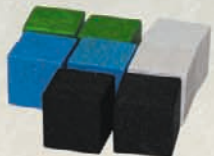


Pierwszy gracz

Posiadacz żetonu jest w danej rundzie pierwszym graczem.

Drewniane znaczniki

W grze występują drewniane znaczniki i pionki. Każdy gracz otrzymuje zestaw w kolorze frakcji.



Kontrola/Budynek

Małe sześciennie znaczniki służą do oznaczania kontroli nad budynkami na planszy głównej i wzniesionych budynków na planszy miasta.

Potęga

Walec służy do oznaczania ilości PP na torze znajdującym się na planszy miasta.



Miasta

Pionki miast ustawia się na planszy na początku gry. Wskazują położenia miasta każdego z graczy.

Twierdza Przystań Świątynia Nekropolia

Herosi

Na drewniane krążki przed pierwszą grą należy nakleić wizerunki herosów. Ważne, aby umieścić naklejki na odpowiednich kolorach krążków. Schemat przedstawiony obok ułatwi właściwe dopasowanie wizerunków herosów do odpowiednich kolorów. W czasie gry pionki reprezentują herosów na planszy, w mieście i na torze inicjatywy. Każdy gracz dysponuje 3 herosami.



Kostki

Używane w czasie bitew. Kostki ośmiościenne służą do ustalania powodzenia ataku, natomiast specjalna sześcienna kostka z symbolami służy do uzyskiwania przez jednostki elitarne specjalnych efektów w bitwie.



Orkowie z armii Twierdzy



Płócienny woreczek

Służy do losowania żetonów spotkań podczas ustawiania planszy do gry.

Świątynia - krążki błękitne



Nekropolia - krążki zielone



Przystań - krążki białe



Twierdza - krążki czarne

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed pierwszą rozgrywką należy starannie powypychać wszystkie elementy i żetony z wyprasek. Dla wygody dobrze będzie żetony rozdzielić do załączonych woreczków. Następnie należy przygotować pionki herosów (jak opisano na stronie 6). Gra wymaga sporo miejsca - duży stół będzie idealny. Ponieważ jest rozbudowana i skomplikowana, początkującym graczom może sprawić nieco trudności. Jednak z czasem, po pierwszych rozgrywkach i opanowaniu zasad, dostarczy (autor ma tę nadzieję) wiele godzin zabawy i emocji.

Poniższa część instrukcji opisuje kolejne etapy przygotowania gry.

Ogólne przygotowanie do gry

Wybór pierwszego gracza

Gracz, który grał w najstarszą wersję gry komputerowej Heroes zostaje pierwszym graczem. Można go również wybrać losowo lub za powszechną zgodą. W każdym razie, otrzymuje on stosowny żeton.

Wybór frakcji

Gracze wybierają (losowo lub poprzez ustalenie) frakcje, które będą reprezentować.

Do wyboru mają: Przysań, Nekropolię, Świątynię lub Twierdzę. Każda frakcja posiada symbol i kolor, który identyfikuje ją w grze. Ilustracja po prawej pokazuje symbole i kolory identyfikujące frakcję. Zielony i symbol pająka to Nekropolia. Biały lub szary i symbol słońca to Przysań. Czarny i symbol dłoni to Twierdza. Błękitny i symbol lotosu to Świątynia.



Po rozdzieleniu frakcji uczestnicy otrzymują związane z nią komponenty:

- 3 karty herosów wraz z pionami,
- planszę miasta,
- zestaw żetonów jednostek i budynków,
- zestaw znaczników i pion miasta,
- talię kart umiejętności (Siła oraz Magia),
- 4 karty akcji.



Przygotowanie planszy:

W zależności od liczby graczy do ułożenia planszy używa się określonej liczby kafelków, przy 2 graczach jest to 9 kafelków, od numeru 1 do 9, przy 3 graczach 12 kafelków, od numeru 1 do 12, przy 4 graczach używamy wszystkich 16 kafelków, od numeru 1 do 16.

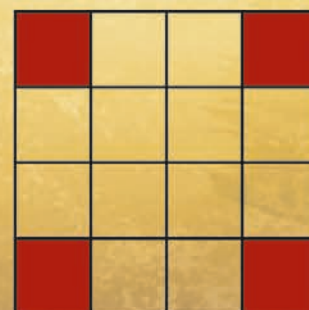
Gracze tasują kafelki i następnie układają je, odkryte według poniższego schematu, zależnego od liczby graczy. Układając planszę, gracze muszą zachować zasadę, iż na przylegających bokami lub wierzchołkami kafelkach nie mogą znajdować się dwa portale. Jeżeli nastąpi taka sytuacja, gracze obracają element mapy tak aby jak najdalej odsunąć od siebie portale. Układając planszę gracze mają dowolność w orientacji dokładanych kafelków (poza sytuacją opisaną powyżej), układają je tak, jak wylosowali bądź tak jak uznają.



2 graczy



3 graczy



4 graczy

Kafelki oznaczone na czerwono, wskazują miejsca startowe dla graczy.

ZŁOTA ZASADA

Wiele występujących w grze umiejętności oraz tekstów kart pozwala na łamanie zasad gry. W przypadku, gdy szczegółowa zasada jest sprzeczna z ogólnymi zasadami, pierwszeństwo ma zawsze zasada umiejętności lub karty.

Rozmieszczenie żetonów spotkań

Żetony spotkań należy posegregować według kolorów. Następnie pierwszą grupę żetonów wrzuca się do woreczka, dokładnie miesza. Teraz losuje się jeden żeton i układa na przeznaczonym do tego polu planszy na pierwszym jej kafelku (lewy górny róg planszy). Pola, na których układa się żeton są oznaczone na planszy ikoną w kolorze odpowiadającym losowanemu żetonowi. Żeton spotkania umieszcza się wizerunkiem stwora do góry. Całą procedurę należy powtórzyć dla wszystkich pól oznaczonych ikoną w odpowiednim kolorze, a następnie dla kolejnych, pamiętając aby przed wrzuceniem nowego koloru opróżnić woreczek z pozostałych żetonów. Niewykorzystane żetony (w grze 2 i 3 osobowej) należy odłożyć do pudełka.



Ustawienie miast graczy

Każdy gracz wrzuca do woreczka znacznik Potęgi. Następnie pierwszy gracz losuje jeden. Właściciel znacznika jako pierwszy ustawia na planszy swoje miasto. Potem kolejne losowanie, miasto umieszcza kolejny z grających i tak dalej. Zasady umieszczania miasta na planszy:

- gracz może umieścić miasto na polu jednego z nie zajętych jeszcze przez innych kafelku planszy, który w schemacie ustawienia planszy (strona 7) oznaczono na czerwono,
- gracz nie może umieścić miasta na polu z miejscem lub żetonem spotkania,
- miasto zawsze zastępuje teren, który znajduje się pod nim. Pole, na którym położono miasto, do końca gry będzie traktowane jak pole z miastem, a niewydrukowanym na planszy terenem,
- umieszczając miasto, gracz musi pamiętać o zasadach ruchu po planszy i nie zablokować swoim herosom możliwości poruszania się.

Po wybraniu pola i ustawieniu miasta gracze zasiadają wokół planszy tak, aby mieć łatwy i wygodny dostęp do swojej startowej części planszy.



Żarłacz z armii Świątyni

Przygotowanie talii Skarbów, Artefaktów i Zwojów

Talie należy rozdzielić według typów, każdy stos potasować i ułożyć zakryty obok planszy tak, aby każdy gracz miał do niego łatwy dostęp.

W trakcie gry wykorzystane karty będą tworzyć stosy kart odrzuconych - ważne, by nie mieszać ich między sobą. Gdy jakaś z talii się skończy, należy natychmiast przetasować odpowiedni stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię.

Przygotowanie talii Tygodni

Talię tygodni należy podzielić na trzy części, według rewersów z fazami księżyca. Pierwszy gracz tasuje każdą talię kart tygodni i losuje z niej karty, w liczbie zależnej od tego, jak długo ma trwać rozgrywka:

- 9 kart, po 3 z każdej fazy księżyca - krótka gra,
- 12 kart, po 4 z każdej fazy księżyca - średnia gra,
- 15 kart, po 5 z każdej fazy księżyca - długa gra.

Niewykorzystane karty odkłada się do pudełka. Utworzone mini talie kart tworzą talię Tygodni. Należy je ułożyć tak, aby na spodzie znalazły się karty z pełnią, pośrodku z kwadrą księżyca, a na wierzchu z sierpem. Talię układamy obok utworzonych wcześniej trzech innych stosów kart.



Sierp Kwadra Pełnia

Pozostałe żetony, kości i tor inicjatywy w bitwach

Żetony zasobów, złota, obrażeń, szczęcia, pogromu i eksploracji segreguje się i układa obok planszy. Żeton bitwy oraz tor inicjatywy umieszcza się pod ręką (będzie używany w czasie bitew).

Kostki ośmiościenne (k8) oraz sześcienną kostkę elity (kE) należy położyć obok toru inicjatywy (przydadzą się w bitwach).

Przygotowanie graczy do gry

Po przygotowaniu ogólnym gry, każdy z graczy wykonuje poniższe czynności, przygotowujące do gry jego frakcję.

- Układa przed sobą planszę miasta, pionek do oznaczania PP ustawia obok toru punktów (początkowo Potęga wynosi 0).
- Gracz segreguje żetony jednostek. Tworzą one jego rezerwy.
- Znaczniki kontroli umieszcza obok miasta. Jeden ze znaczników układa na planszy miasta, w polu I poziomym. W miarę rozbudowy znacznik będzie przesuwany w prawo.
- Dzieli swoje karty umiejętności na dwa stosy, Magia oraz Siła. Każdy stos tasuje i tworzy dwie talie, które układa obok planszy miasta.
- Pośród 4 kart akcji odkłada jedną (z symbolem Wagi na rewersie). Pozostałe 3 układa odkryte obok planszy miasta.
- Pobiera z puli ogólnej żetony zasobów o wartości 5 oraz żetony złota o wartości 7. Umieszcza je obok planszy miasta.
- Wybiera jednego z trzech herosów. Będzie to jego startowy bohater. Jego kartę układa przed sobą, natomiast pionek na planszy swojego miasta.



OPIS KARTY HEROSA

Na karcie herosa znajduje się szereg informacji:



- (A) Siła - wartość używana w bitwach. Im wyższa, tym skuteczniej atakuje heros.
- (B) Magia - wpływa na zdolności z grupy Magia i wskazuje, jakich zwojów magicznych może użyć heros. Niekiedy może zastąpić cechę Siła w bitwach.
- (C) Inicjatywa - im wyższa jej wartość, tym szybciej heros i jego armia będą działać w bitwach.
- (D) Dowodzenie - liczba wskazuje ile żetonów jednostek heros może posiadać w swojej armii. W żadnym momencie gry bohater nie może mieć ich więcej!
- (E) Zdolności początkowe herosa - wyjaśniono je w opisie na stronie 10.
- (F) Szkoły umiejętności, w których specjalizuje się heros. Jeżeli posiadana umiejętność należy do tej szkoły, heros może używać lepszej zasady.
- (G) Symbol frakcji, do której należy heros.
- (H) Reputacja - cecha ta będzie wykorzystana w dodatkach do gry. Na razie jest nieistotna.
- (I) W tych miejscach gracz umieszcza żetony jednostek tworzących armię herosa.



Śnieżne Efemerydy
z armii Świętyni

Każdy heros rozpoczyna grę z armią, w której skład wchodzi 6 jednostek, po trzy o wartości Siła 2 oraz Siła 3.

Należy wybrać odpowiednie żetony z puli rezerwowej i ułożyć przy karcie herosa, stroną z symbolem elity do góry.

Niewykorzystane karty herosów wraz z pionami gracze odkładają na bok. Być może będą potrzebne w trakcie gry.

Gdy wszystkie elementy są przygotowane i ułożone, pierwszy gracz może rozpocząć grę!



OPIS POZĄTKOWYCH ZDOLNOŚCI HEROSÓW



Agresor - w bitwie heros wykonuje dodatkowy atak.



Kupiec - gdy gracz zagrywa kartę akcji Wydobycie i ma tego herosa w grze, otrzymuje 2 dodatkowe zasoby.



Kwatermistrz - gdy ten heros wchodzi do gry (na początku lub później) gracz dobiera 5 zasobów.



Majątny - gdy gracz zagrywa kartę akcji Wydobycie i ma tego herosa w grze, otrzymuje 2 złota więcej.



Mistyk - przy losowaniu magicznych zwojów dla tego herosa gracz ciągnie 3 karty i wybiera 1.



Podróżnik między wymiarami - heros może wykonać ruch po planszy pomiędzy dwoma portalami.



Odkrywca - heros może przechodzić poprzez pola gór, nie może jednak zakończyć na takim polu ruchu.



Przywódca - Heros rozpoczyna grę z dwoma dodatkowymi elitarnymi jednostkami o Sile 2.



Poszukiwacz Artefaktów - gdy ten heros ma dobrą kartę artefaktu z talii, ciągnie 5 kart z wierzchu i wybiera 1, a pozostałe odrzuca.



Światły - gdy ten heros wchodzi do gry (na początku lub później), gracz dobiera dla niego kartę umiejętności.



Spadek - gdy ten heros wchodzi do gry (na początku lub później) gracz dobiera 5 złota.



Włóczęga - heros ma dodatkowy punkt ruchu w akcji, w której swój ruch rozpoczyna w mieście.

MISTRZOWIE

Cztery zdolności pokazane z prawej strony sprawiają, że gdy gracz rekrutuje wymienioną jednostkę do armii herosa, płaci za nią 1 złota mniej, jeżeli to jednostka podstawowa, i 2 złota, kiedy jest elitarna.



Mistrz Szamanów



Mistrz Gryfów



Mistrz Kenshi



Mistrz Wampirów



Wódz Orków



Wódz Kuszników



Wódz Żarłaczy



Wódz Szkieletów

Szkielety z armii Nekropolii



WODZOWIE

Cztery zdolności pokazane powyżej sprawiają, że po zakończeniu rekrutacji jednostek dla tego herosa otrzymuje on jedną wymienioną jednostkę (na poziomie elitarnym) za darmo. Oczywiście heros musi mieć możliwość przyłączenia jej do armii (odpowiedni poziom Dowodzenia).

PRZEBIEG GRY

Gra podzielona jest na szereg rund. Każdą rozpoczyna Pierwszy gracz. Po nim grają kolejni, według ruchu wskazówek zegara. Gdy przychodzi jego kolej, gracz zagrywa jedną ze swoich kart akcji. Na każdej znajdują się dwie możliwe akcje - grający wybiera jedną z nich (górne lub dolne pole karty), a następnie wykonuje. Na koniec odwraca kartę akcji koszulką do góry, by oznaczyć, że została wykorzystana.

Gdy skończy, kartę akcji zagrywa kolejny gracz.

Runda kończy się w momencie, gdy żaden gracz nie może już zagrać żadnej karty akcji.

Ponieważ dostępne karty akcji są odkryte, a wykorzystane - zakryte gracze zawsze wiedzą, jakie akcje wykonać mogą jeszcze wszyscy uczestnicy rozgrywki.

Gracz może zagrać kartę akcji i nie wykonać żadnego związanego z nią działania czyli spasować. Podczas wykonywania akcji gracze będą aktywować herosów, poruszać ich po planszy, toczyć bitwy, ale również rozbudowywać miasto i rekrutować nowe jednostki.

Poniżej znajdziesz szczegółowy opis akcji i związanych z nimi działań:

Dwie możliwe akcje, gracz wybiera jedną z nich.



Aktywacja herosów



Zagrywając tę akcję gracz aktywuje po kolei każdego ze swoich herosów i wykonuje nim ruch lub inne możliwe działania. Gracz nie może aktywować kolejnego herosa, jeżeli nie zakończył ruchu obecnie aktywowanego, czyli aktywacja kolejnego kończy aktywację i ruch wcześniejszego bohatera. Podczas aktywacji heros może wykorzystać wszystkie punktu ruchu (PR) lub dowolną ich część oraz stoczyć jedną bitwę.

Gracz nie może aktywować herosa, gdy ten nie ma w armii co najmniej jednej jednostki.

Taki bohater musi zawsze znajdować się w swoim mieście.

Ruch po planszy

Każdy heros posiada cztery punkty ruchu (PR) - oznacza to, że może pokonać cztery pola planszy, według następujących zasad:

- heros porusza się w pionie i poziomie, zabronione jest wykonywanie ruchu na ukos,
- heros nie może wejść na pole wody lub gór (patrz Legenda mapy),
- heros nie musi wykorzystać wszystkich PR, nieużyte PR przepadają,
- heros nigdy nie może wejść na pole zawierające miasto innego gracza,
- jeżeli heros wejdzie na pole zawierające jego miasto, natychmiast kończy ruch, a pion przenosi się na planszę miasta
- jeżeli heros wejdzie na pole zawierające pion wrogiego herosa lub żeton spotkania, natychmiast dochodzi do bitwy.



Wampiry z armii Nekropolii

Ruch przez portale

Jeżeli gracz wybuduje w mieście portal, będzie mógł z jego pomocą podróżować do i z miasta. Niektórzy herosi posiadają zdolność pozwalającą im na podróż pomiędzy portalami na planszy (Podróżnik między wymiarami) - takiemu bohaterowi nie jest potrzebny portal w mieście.

Gracz używając portalu musi przestrzegać następujących zasad:



Wychodząc przez portal z miasta

- gracz wybiera na planszy dowolny portal, którego użyje heros,
- wychodząc poprzez portal z miasta, heros rozpoczyna ruch jakby znajdował się na polu obok tego portalu, czyli pole portalu jest pierwszym polem używającym PR herosa.



Gdy gracz wchodzi herosem przez portal do miasta (wyłącznie swojego) kończy w tym mieście ruch. Aby przenieść się do miasta heros musi podczas swojego ruchu dotrzeć na pole planszy zawierające portal. Następnie przenosi herosa na pole z miastem (nie wydaje w tym celu PR).

Jeżeli heros może wykonać ruch pomiędzy dwoma portalami na planszy, gracz wykonuje go następująco: pion herosa musi znaleźć się (w wyniku ruchu) na dowolnym portalu na planszy. Następnie gracz może przenieść ten pion do dowolnego innego portalu na planszy, jakby jego pole przylegało do portalu, na którym właśnie jest (czyli płaci za to 1 PR). Następnie heros może kontynuować ruch.

Heros nie musi użyć portalu. Może po prostu przejść przez zawierające go pole lub skończyć na nim ruch.

Eksploracja pól



Integralną częścią ruchu herosa po planszy jest eksploracja pól, po których porusza się jego pion. Eksploracja pól jest dobrowolna i nie kosztuje żadnych dodatkowych punktów ruchu.

W czasie ruchu herosa, gdy pion znajdzie się na polu, które podlega eksploracji (oznaczone je symbolem lunety), gracz może zadeklarować, że je bada.

Na początku gry wszystkie możliwe do eksploracji miejsca strzeżone są przez żetony spotkań.

Aby móc eksplorować dane pole, gracz musi pokonać w bitwie istoty z żetonu spotkania. Strzałki na planszy wskazują, którego miejsca bronią istoty. Jeżeli miejsce jest bronione i gracz zadeklaruje jego eksplorację, dochodzi najpierw do bitwy. Jeżeli gracz wygra, może eksplorować to pole.

Niekiedy może się zdarzyć, że pole nie jest już pilnowane, gdyż istoty ze spotkania zostały pokonane wcześniej. Wtedy gracz po prostu eksploruje takie pole.

Jeżeli gracz pokona w bitwie istoty ze spotkania i nie chce lub nie może eksplorować pola, należy położyć na nim żeton Pola niezbadanego. Żeton ściągamy, gdy pole zostanie zbadane przez dowolnego gracza.

Każde pole można eksplorować tylko raz na grę i jeżeli jakkolwiek gracz eksplorował jakieś pole, nikt inny nie może tego zrobić.

Pole jest uważane za zbadane (eksplorowane), jeżeli:

- Nie jest strzeżone przez żeton spotkania
- Nie ma na nim żetonu oznaczającego brak eksploracji

Gryfy z armii Przystani



Przejmowanie kontroli nad polami planszy



Najważniejszym elementem gry jest zajmowanie kopalń, tartaków i innych pól zapewniających punkty Potęgi oraz złoto i zasoby.

Pola, nad którymi można przejąć kontrolę, oznaczone są niebieską flagą.

W czasie ruchu gracz może przejąć kontrolę nad dowolną liczbą takich pól.

Warunkiem przejęcia kontroli jest:

- przejście lub zakończenie ruchu herosa gracza na takim polu,
- pole takie nie może być strzeżone przez spotkanie. Obowiązuje tu taka sama zasada, jak przy eksploracji, przy czym istoty atakują, gdy gracz chce przejąć kontrolę nad polem. Jeżeli heros wygra bitwę, może przejąć pole,
- jeżeli pole należy do innego gracza, można je przejąć wyłącznie, gdy nie znajduje się w strefie kontroli herosów tego gracza.

Jeżeli powyższe warunki są spełnione, gracz przejmuje kontrolę nad polem. Fakt ten odnotowuje, kładąc na tym polu znacznik kontroli. Jeżeli przejmuje pole od innego gracza, jego znacznik wraca do jego puli. Po przejęciu kontroli nad polem gracz natychmiast zdobywa punkty Potęgi zapisane na polu planszy, co oznacza na swoim torze Potęgi.

Gracz, który utracił pole, zmniejsza liczbę swoich punktów Potęgi na torze punktacji. Przejęcie pola nie kosztuje żadnych punktów ruchu.

Strefa kontroli herosa

Każdy heros znajdujący się na planszy posiada strefę kontroli, czyli obszar, który jest pod nadzorem jego armii.

Inni gracze nie mogą przejąć kontroli nad polami należącymi do gracza i będącymi w strefie kontroli jego bohatera.

Strefa kontroli rozciąga się na 2 PR od pionu herosa. Należy przy tym zwrócić uwagę na teren - modyfikuje on wielkość strefy kontroli.

Nie przebiega ona przez teren niedostępny dla ruchu herosa. Ponadto, jeżeli heros znajduje się w mieście, traci całkowicie strefę kontroli. Strefa kontroli ma wpływ wyłącznie na przejmowanie pól, nie wpływa na ruch herosów przeciwnika.

Strefa kontroli Sandora rozciąga się poprzez góry, ponieważ posiada on umiejętność Odkrywca - która pozwala przechodzić przez pola z górami.





Bitwy

Jeżeli pion herosa znajdzie się na polu z żetonem spotkania lub z wrogim herosem lub wejdzie na pole strzeżone przez istoty i podejmie eksplorację lub zadeklaruje chęć przejęcia kontroli nad tym miejscem, dochodzi do bitwy.

Bitwa składa się z szeregu tur, podczas których obie strony wykonują ataki swoimi jednostkami i herosami. Korzystają też ze zdolności i umiejętności, dlatego o ostatecznym powodzeniu w starciu decyduje nie tylko liczebność i szczęście.

Bitwy dzielą się na dwie kategorie: z istotami ze spotkań oraz pomiędzy dwoma herosami.

Bitwa z istotami ze spotkania

Przygotowanie do bitwy:

- gracz po lewej stronie, gracza toczącego bitwę obejmuje kontrolę nad istotami ze spotkania (bierze stosowny żeton z planszy),
- gracz aktywny (którego akcja właśnie trwa) zabiera z planszy głównej pion herosa, zastępując go żetonem Bitwa, by oznaczyć miejsce starcia,
- gracze powinni też sprawdzić, jak na walczące strony wpływa zdarzenie z karty Tygodnia.

Inicjatywa w bitwie:

- gracze układają jednostki biorące udział w bitwie na planszy inicjatywy, począwszy od lewej strony. Z przodu umieszcza się jednostkę o najwyższej Inicjatywie, potem kolejne, aż do momentu ustawienia wszystkich żetonów,
- jednostki tego samego typu układają się razem, w jednym stosie. Stos może zawierać jednostki zwykłe i elitarne. Dla przejrzystości żetony elitarne układamy w niższym szeregu (oznaczonym ikoną miecza),
- jeżeli wiele jednostek posiada taką samą inicjatywę, najpierw układają się stwory z żetonu spotkania, następnie stos z armii herosa, później ew. drugi żeton spotkania itd....
- należy pamiętać, że heros również atakuje! Jego pion układają się tak jak żetony, zgodnie z inicjatywą.

Przykładowe ustawienie na torze bitwy



Przebieg bitwy:

Bitwa składa się z szeregu starć (tur). W każdym starciu jednostki atakują według Inicjatywy, poczynając od lewej strony toru. Gdy nadchodzi kolej jednostki, spotkania lub herosa, przeprowadza się atak. Aby sprawdzić jego powodzenie, gracz przeprowadza poniższe kroki:

- ustalenie liczby kostek ataku - każda jednostka (żeton) w armii herosa oraz sam bohater dysponują jednym atakiem. Istoty ze Spotkania mają tyle ataków, ile wynosi ich Liczebność, pomniejszona o otrzymane wcześniej żetony ran,
- gracz wykonuje rzut tyłoma kostkami ataku (k8), ile wyliczył ataków, jednakże liczba kostek nigdy nie może być większa niż 5 lub mniejsza niż 1. Jeżeli całkowita liczba ataków przekracza 5, gracz wykonuje rzut wyłącznie 5 kostkami, jeżeli liczba ataków miałaby wynosić mniej niż 1 gracz wykonuje atak 1 kostką.
- wyniki z kostek gracz porównuje z cechą Siła atakującego. Każdy wynik równy lub niższy od cechy oznacza trafienie i zadanie 1 rany wrogowi;
- wynik 1 na kostce oznacza trafienie zawsze, niezależnie od wartości Siły. Wynik 8 zawsze oznacza pudło;
- natychmiast po wykonaniu ataku, jeżeli została zadana co najmniej 1 rana, należy przejść do procedury zadawania ran;
- po rozpatrzeniu ataku i zadaniu ew. ran bitwa jest kontynuowana - gracze przechodzą do kolejnej jednostki na torze inicjatywy.

Stos

Podczas walki, wszystkie jednostki danego typu, zarówno zwykłe, jak i elitarne, umieszcza się na stosie.

Kiedy przychodzi moment ataku jednostek tego rodzaju, cały stos atakuje jednocześnie - weź tyle kostek, ile liczy żetonów (ale nie więcej niż pięć, plus ewentualna kostka elity) i wykonaj rzut. Jeżeli otrzymasz obrażenia, ranny zostaje konkretny stos - eliminuj z niego kolejne żetony, zgodnie z zasadami. Pamiętaj, by w czasie ataku i otrzymywania obrażeń rozdzielić jednostki zwykłe i elitarne, znajdujące się na stosie! Choć działają jednocześnie, mają różne zdolności i możliwość przyjmowania obrażeń, więc musisz wiedzieć, ile masz żetonów pospolitych, a ile elitarnych.

KOSTKA ELITARNA (kE)

Jeżeli wśród jednostek gracza lub wśród wrogów z żetonu spotkania znajduje się jednostka elitarna (oznaczona jednym z pokazanych po prawej stronie symboli) gracz może zamienić jeden z ataków (jedną kostkę k8) na sześcienną kostkę elitarną (kE). Nie jest ona kostką ataku i nie wlicza się więc do limitu 5 kości - gracz może rzucić 5 kostkami k8 oraz kE, jeżeli dysponuje 6 lub więcej atakami.



Rana, atakujący zadaje jedną lub dwie dodatkowe rany. Zależnie od ilości czaszek na ściance kostce.



Szczęście, gracz może przerzucić wszystkie „pudła” na k8 w tym ataku.



Laur, gracz może zamienić 1 jednostkę w tym stosie na elitarną lub **WSKRZESIĆ** 1 jednostkę. Jeżeli efekt uzyska heros, może on wybrać dowolną jednostkę w swojej armii. Jeżeli efekt uzyska żeton Spotkania, zawsze oznacza to wskrzeszenie.



Pech, gracz musi przerzucić wszystkie trafienia na k8 w tym ataku.

Przerzucanie kostek

Niekiedy gracz ma możliwość lub otrzymuje nakaz przerzucenia kostek. Należy pamiętać iż każdą kostkę można przerzucić raz w ataku. np.: Gracz wykonał rzut 4 kostkami k8 i kostką elitarną. Trafiał na 4+, a jego wyniki to 1, 3, 4, 7 oraz Szczęście na kostce Elity. Przeciwnik ma Pierścień Nieszczęścia, który nakazuje przerzucić trafienia. Gracz najpierw przerzuca 7 (dzięki Szczęściu). Później, ze względu na pierścień, 1, 3 i 4. Nawet jeżeli na kostce przerzucanej dzięki Szczęściu wypadnie trafienie, nie przerzuca się jej po raz drugi.



Szamani z armii
Twierdzy

Zadawanie ran



Gdy armia herosa otrzyma jakiegokolwiek rany, należy przeprowadzić poniższą procedurę:

- gracz wybiera stos, który otrzyma rany;
- gracz musi przydzielić wszystkie rany, które otrzymał w tym ataku (suma trafień z k8 + ew. rany z kE + inne modyfikatory) w wybrany stos;
- przydzielenie rany jednostce podstawowej eliminuje ją, przydzielenie rany jednostce elitarniej odwraca ją na poziom podstawowy;
- gdy gracz przydziela rany wybranej jednostce, robi to do momentu jej eliminacji lub wyczerpania otrzymanych ran;
- gracz przydziela rany wybranemu stosowi do chwili, gdy przydzieli wszystkie lub stos zostanie całkowicie zniszczony;
- jeżeli stos został wyeliminowany i nadal pozostały rany do przydzielenia, gracz wybiera inny stos w swojej armii i zaczyna procedurę od początku;
- heros nigdy nie może otrzymać ran.

Procedura zadawania ran istotom ze Spotkania różni się nieznacznie od powyższej:

- gracz przydziela otrzymane przez istotę rany, kładąc obok żetonu istoty odpowiednią liczbę żetonów ran; każda przydzielona rana zmniejsza liczebność żetonu Spotkania o 1. Gdy ilość ran będzie równa lub większa Liczebności, wróg zostaje wyeliminowany.

WSKRZESZANIE JEDNOSTEK

Niekiedy gracz ma możliwość Wskrzeszenia straconych jednostek. Zasada zapisana jest następująco: Wskrzeszenie(X), gdzie X jest cyfrą, oznaczającą liczbę punktów wskrzeszenia. Każdy taki punkt to jedna rana. W przypadku żetonów Spotkań, Wskrzeszenie zawsze oznacza usuwanie otrzymanych wcześniej żetonów ran. Gracz może Wskrzeszać tylko te jednostki, które poniosły jakiegokolwiek straty w bitwie. Może się jednak zdarzyć, że w wyniku Wskrzeszenia jednostka podstawowa stanie się po bitwie elitarną.

Koniec tury bitwy

Gdy wszystkie stosy (jednostki, istoty i herosi) miały możliwość wykonania ataku, tura bitwy dobiega końca.

Jeżeli żadna ze stron nie została wyeliminowana, rozpoczyna się kolejna runda bitwy.

Nowa tura bitwy

Na początku nowej tury bitwy (poza pierwszą) gracz może zadeklarować Ucieczkę (patrz zasady poniżej). Istoty z żetonów spotkań nigdy nie uciekają, nie mogą zadeklarować ucieczki.

Następnie należy sprawdzić, czy jednostki mają właściwą kolejność na torze inicjatywy - w poprzedniej turze mogły zmienić ją czary, umiejętności i inne mechanizmy gry. Jeżeli zaszyły jakieś zmiany, należy ułożyć jednostki według ich obecnej Inicjatywy. Rozpoczyna się kolejna tura bitwy.

Ucieczka

Jeżeli gracz zdecyduje się na ucieczkę z pola bitwy, przenosi pion herosa do swojego miasta.

Heros traci ze swojej armii dwa żetony jednostek (lub jeden, jeżeli to ostatni żeton).

Należy pamiętać że to nie są rany - gracz po prostu odkłada żetony. Bitwa dobiega końca.

Zakończenie bitwy

Jeżeli wszyscy wrogowie zostaną zniszczeni (ich Liczebność jest sprowadzona do zera) heros wygrywa bitwę:

- żeton spotkania jest obracany i staje się trofeum (umieszcza się go obok karty bohatera, który wygrał bitwę),
- gracz odczytuje z trofeum nagrodę. Górny rząd medali, to liczba zdobytych Punktów Doświadczenia (PD). Dolny rząd na żetonie to informacja o wielkości Skarbu,
- gracz dobiera pierwszą kartę z talii Skarbów i wybiera z niej tyle nagród, ile symboli skrzyni widnieje na własnie zdobytym trofeum,
- zasady wykorzystywania PD opisane są w rozdziale na stronie 20, pion herosa wraca na planszę, a żetony jednostek, które przetrwały bitwę, układane są ponownie obok karty herosa.

Jeżeli armia herosa została zniszczona lub uciekł on z bitwy, zwyciężają stworzenia ze Spotkania:

- żeton Spotkania wraca na planszę, w miejsce, gdzie toczyła się bitwa. Wszystkie żetony ran są z niego usuwane,
- pion pokonanego herosa należy ustawić w jego mieście.

Żeton bitwy jest zdejmowany z planszy, niezależnie, kto zwyciężył.

Kenshi z armii
Świątyni



Bitwa herosa z herosem

Bitwa pomiędzy dwoma wrogimi herosami różni się od bitwy opisanej powyżej kilkoma szczegółami:

- każdy gracz prowadzi w bitwie swojego herosa i jego armię,
- podczas ustawiania na torze jednostek o tej samej inicjatywie kolejność zależy od Inicjatywy herosa dowodzącego armią. Jeżeli jest ona taka sama, remis wygrywa atakujący (gracz, który rozgrywa swoją akcję), ustawia on jeden swój stos, później jeden stos ustawia drugi gracz i ponownie pierwszy itd.
- na początku kolejnych tur bitwy każdy z herosów ma możliwość ucieczki. Najpierw deklaruje ją obrońca (gracz, który nie rozgrywa obecnie swojej akcji). Ucieczka z bitwy jest równoznaczna z przegraną.

Zwycięzca bitwy zdobywa jedną umiejętność LUB jeden należący do pokonanego artefakt ORAZ może przejąć należące do przeciwnika kopalnie.

Awans:

- jeżeli gracz wybierze umiejętność, stosuje się do zasad zdobywania nowych umiejętności opisanych w rozdziale Punkty Doświadczenia i awans herosa. Wybranie tej opcji jest traktowane tak jakby heros zdobył awans (nie wydaje jednak przy tym żadnych PD).

Artefakt:

- jeżeli pokonany dysponuje artefaktem, którego może używać zwycięski heros, gracz może zabrać przedmiot i dołączyć do swojego bohatera. Ponieważ każdy artefakt wart jest 1 punkt Potęgi, gracze dokonują stosownych zmian na torach punktacji.

Przejęcie kontroli nad posiadłościami przeciwnika:

- jeżeli w strefie kontroli zwycięskiego herosa znajdowały się jakiegokolwiek pola, które kontrolował pokonany gracz, natychmiast po bitwie pola te przechodzą pod kontrolę gracza którego heros wygrał. Należy zastąpić znaczniki kontroli pokonanego kontrolą zwycięzcy, pamiętając o zmianach na torze Potęgi u obu graczy.



Dodatkowe zasady związane z bitwą

W trakcie bitew herosi oraz jednostki korzystają z szeregu zdolności, umiejętności, czarów lub artefaktów. Poniżej znajdują się opisy działania wszystkich zdolności bojowych, a także zasady i kolejność używania czarów, umiejętności i artefaktów oraz zasady Wskrzeszenia.

ZDOLNOŚCI BOJOWE

Na niektórych żetonach jednostek oraz żetonach Spotkania w lewym dolnym rogu znajdują się ikony, przedstawiające zdolności bojowe, którymi dysponuje istota. W trakcie bitwy gracze używają tych zdolności aby polepszyć skuteczność swojej jednostki.

Warto zauważyć, że niekiedy jednostki elitarne i podstawowe tego samego rodzaju posiadają różne zdolności bojowe. Jeżeli tak jest, przy opisie konkretnych zdolności wyszczególniono, czy działa ona na cały stos, czy tylko na żeton, który posiada tę zdolność bojową.



Precyzyjny atak



Jeżeli co najmniej 1 żeton w stosie posiada tę zdolność, przed atakiem tym stosiem gracz wskazuje cel, czyli konkretny stos (żeton) przeciwnika. To on otrzyma ewentualne rany. Ponadto, po wykonaniu testu ataku, gracz może przerzucić 1 kostkę na której nie wyrzucił trafienia.

Obrona



Dopóki co najmniej 1 żeton w stosie posiada tę zdolność, chroni on cały stos przed zdolnością Precyzyjny atak. Przeciwnik nie może wybrać tego stosu na cel swojego ataku. Obrona nie neguje możliwości przerzucania kostki. Ponadto, jeżeli gracz wykonuje ucieczkę, wystarczy że odrzuci 1 żeton ze zdolnością Obrona (zamiast 2 dowolnych).

Wytrzymałość



Każdy taki symbol na żetonie jednostki oznacza dodatkowy punkt życia jednostki. Pierwsza przydzielona jednostce rana oznaczana jest żetonem, dopiero kolejne powodują obrócenie lub eliminację jednostki. Jeżeli jednostka ma dwie takie ikony, dopiero trzecia rana powoduje obrócenie lub

eliminację (dwie pierwsze oznaczamy żetonem). Jeżeli gracz ma w stosie więcej jednostek z tą umiejętnością, nie może zranić nowego żetonu dopóki, na innym leży chociaż jeden żeton Ran. Po zakończonej bitwie gracz ściąga ze swoich ocalałych jednostek wszystkie żetony Ran.

Przebiecie



Jeżeli co najmniej 1 żeton w stosie posiada tę zdolność, przy rozpatrywaniu ran zadanych przez ten stos przeciwnik nie może korzystać ze zdolności Wytrzymałość.

Liczenie z armii Nekropolii



Poniższe trzy zdolności występują wyłącznie na żetonach Spotkań:



Pogromca - każdy skuteczny atak tej istoty zadaje 2 rany. Zasada nie wpływa na rany wyrzucone na kostce elitarniej.



Furia - istota zawsze używa pięciu kostek ataku, niezależnie od swojej Liczebności.



Regeneracja - jeżeli ta istota ma na końcu tury bitwy żetony Ran, należy je usunąć.

UMIEJĘTNOŚCI w bitwach

W bitwach gracze mogą (i zazwyczaj używają) wielu umiejętności herosów, niekiedy też dysponują artefaktami oraz zwojami magicznymi. Podczas bitwy wszystkie one są traktowane jak umiejętności. Na kartach zazwyczaj opisano, kiedy można ich użyć. W razie konfliktu lub wątpliwości jako pierwszy umiejętności używa zawsze gracz atakujący (aktywny).

- Przed bitwą - czyli w momencie, gdy zadeklarowana zostaje bitwa, w czasie gdy armie zostają ustawione na torze Inicjatywy.
- Na początku tury bitwy - czyli gdy żetony zostały ustawione na torze Inicjatywy, ale przed pierwszym atakiem. Gracze mogą zmienić w kolejnej turze cel zdolności.
- W bitwie - jeżeli opis karty nie mówi inaczej gracz używa umiejętności gdy przychodzi kolej herosa.
- Na końcu tury bitwy - po wszystkich atakach obu stron, przed rozpoczęciem kolejnej tury bitwy.
- Po bitwie - gdy bitwa została rozstrzygnięta, ale zanim gracze ściągną żetony z toru Inicjatywy.

Pozyskanie surowców



Zagrywając tę akcję, gracz zbiera zasoby oraz złoto z kontrolowanych przez siebie pól surowców i posiadanych budynków. Podlicza, ile zasobów przynoszą jego tartaki, kopalnie żelaza i kryształów. Tartak zawsze gwarantuje 3 zasoby, kopalnia żelaza 2, a kopalnia kryształów 1 zasób. Gracz pobiera z banku stosowną liczbę żetonów zasobów. Tę samą procedurę gracz powtarza dla złota. Kopalnie złota produkują 4 złota.

Ponadto gracz może uzyskać dodatkowe złoto lub zasoby jeżeli posiada w mieście odpowiedni budynek. Niekiedy, gracz może otrzymać zasoby lub złoto, które gwarantują zdolności herosów lub artefaktów, które posiada. Wszystkie żetony zasobów i złota gracz trzyma na swojej planszy miasta.

Centaury z armii Twierdzy



Budowa



Zagrywając tę akcję, gracz zyskuje możliwość rozbudowy swojego miasta i wzniesienia w nim jednego nowego budynku lub zwiększenia poziomu miasta o 1.

Poziomy miasta

Każdy gracz rozpoczyna grę z miastem na I poziomie (jeden domek nad ilustracją miasta), ale podczas swojej akcji może go zwiększyć. Musi podnosić go stopniowo, podczas 1 akcji zwiększając o 1 poziom. Wpłaca w tym celu wymagane zasoby i dodaje znacznik na odpowiednim polu planszy miasta, aby oznaczyć obecny poziom miasta. Wraz z podnoszeniem poziomu miasta, gracz



zyskuje możliwość rekrutacji nowych jednostek oraz wznoszenia kolejnych budynków. Oczywiście, nadal może rekrutować jednostki i budować budynki związane z niższym poziomem.

Na przedstawionym obok fragmencie planszy miasta widać:

- (A) poziom miasta,
- (B) koszt osiągnięcia poziomu w zasobach,
- (C) dostępne do wybudowania jednostki, po prawej podstawowa, po lewej elitarna,
- (D) koszt rekrutacji jednostek podany w złocie.

Budynki

Każdy gracz może wznieść w swoim mieście aż 9 różnych budynków. Każda z budowli zapewnia graczowi inne profity. Każdy budynek reprezentowany jest przez żeton. Na awersie gracz ma informację o koszcie budynku i wymaganym poziomie miasta, na rewersie znajduje się informacja o zasadzie jaką przynosi graczowi budynek.

Poniższy schemat pokazuje ikony występujące na budynkach i wyjaśnia zasadę ich działania w grze. Wzniesione budynki gracz układa pod planszą miasta rewersem do wierzchu.



Gracz może rekrutować Herosów, koszt rekrutacji herosa 5 złota.



Gracz może rekrutować jednostki elitarne i ulepszać jednostki podstawowe.



W akcji **Pozyskania surowców** gracz wybiera i otrzymuje 3 zasoby lub 3 złota.



Podczas akcji **Rekrutacji** limit zakupu jednostek +2.



Gracz otrzymuje nową kartę akcji (BUDOWA-ZBIERANIE SUROWCÓW) i może używać zasady **Handel**.



Wszyscy herosi tego gracza: Dowodzenie +1.



Gracz otrzymuje +3 PP



Herosi mogą opuścić miasto portalem lub wrócić do miasta poprzez portal.

Wyjaśnienie do zasad wznoszenia niektórych budynków

Budynek Świątyni Ashy wymaga wydania 12 zasobów i 12 złota, a także posiadania artefaktu Łza Ashy. Artefakt musi posiadać jeden z herosów gracza, nie musi on być w mieście w momencie budowania. Po wybudowaniu tego budynku kartę artefaktu gracz układa pod żetonem budynku, gracz nie traci PP które zapewnia artefakt!

Zasada ta oznacza, że tylko jeden gracz może wybudować tę budowlę.

Budynek przynoszący dodatkowe zasoby lub złoto w akcji Pozyskania surowców, podczas wznoszenia kosztuje 3 zasoby lub 3 złota - gracz wybiera którymi żetonami zapłaci.

Cztery poniższe zdolności budynków są unikatowe dla każdej frakcji. Nie mają one swoich odpowiedników u innych graczy. Każdy z tych budynków działa na wszystkich herosów jakich posiada gracz.



Anioł stróż, pozwala raz w turze bitwy zignorować rany otrzymane z kostki elitarnej.



Krwawy szal, podczas układania jednostek na torze inicjatywy i podczas bitwy wygrywasz remis w Inicjatywie.



Nekromancja, po bitwie w której uczestniczył heros otrzymuje on zdolność WSKRZESZENIE 2.



Honor, gracz decyduje przed bitwą: żadna ze stron nie może używać w bitwie kostki elitarnej.

Rekrutacja



Zagrywając tę akcję, gracz może rekrutować (kupować) nowe jednostki dla swoich herosów, a także ulepszać już posiadane. Gracz może też zdecydować o zatrudnieniu kolejnego herosa.

Zakup jednostek

Gracz kupuje nowe jednostki (żetony) do armii swojego herosa, który obecnie przebywa w mieście. Wybiera wówczas spośród dostępnych jednostek i płaci za nie złotem, zgodnie z cenami podanymi na planszy miasta.

Gracz może rekrutować jednostki dostępne dla swojego poziomu miasta i nie więcej, niż posiada żetonów. Podczas jednej akcji można kupić maksymalnie 3 jednostki. Jeżeli gracz rozbuduje struktury miasta, limit ten ulegnie zmianie. By rekrutować jednostki elitarne, gracz musi posiadać odpowiedni budynek. Kupione jednostki muszą od razu trafić do armii herosa - należy pamiętać przy tym o limicie maksymalnej liczby żetonów, która nigdy nie może być większa od Dowodzenia herosa. Jeżeli gracz ma w mieście wielu herosów, może dowolnie rozdzielić między nich rekrutowane jednostki. Wyjątkiem od tej zasady są zdolności Mistrz oraz Wódz, jednostki rekrutowane przy pomocy tych umiejętności muszą trafić do armii herosa, który posiada te zdolność.



Kapłanki z armii Przystani

Ulepszanie jednostek

Jeżeli gracz posiada w mieście odpowiedni budynek, może - oprócz rekrutacji - ulepszyć już posiadane jednostki. W tym celu dopłaca różnicę w koszcie pomiędzy podstawową, a elitarną jednostką danego typu. Następnie obraca żeton na stronę elitarną. Ulepszanie jednostek nie wpływa na limit rekrutacji - gracz może ulepszyć dowolną liczbę jednostek podstawowych, oczywiście o ile może za to zapłacić.

Rekrutacja herosa

Jeżeli gracz posiada Halę Sław, może rekrutować kolejnych herosów. Wybiera w tym celu jednego z nieużywanych bohaterów swojej frakcji i płaci 5 złota. Kartę herosa gracz układa przed sobą, a pion w mieście. Heros otrzymuje 1 żeton jednostki elitarniej dostępnej dla miasta i poziomu. Rekrutacja herosa jest traktowana jak rekrutacja 1 jednostki na potrzeby limitu.

Gracz może mieć w grze maksymalnie 3 herosów.



Rozwiązywanie jednostek

Gracz może w trakcie rekrutacji odrzucić dowolne żetony jednostek z armii herosa. Należy pamiętać, iż nie może dobrowolnie pozbyć się z armii herosa ostatniej jednostki. Za rozwiązane jednostki gracz nie otrzymuje żadnej rekompensaty, a żetony wracają do jego puli rezerwowej.

Kolejne rundy gry

Gdy żaden z graczy nie może już wykonać akcji (obrócił wszystkie karty), runda gry dobiega końca. Pierwszy gracz przekazuje żeton osobie siedzącej po jego lewej stronie. Rozpoczyna się kolejna runda gry.

Pierwszą czynnością (poza pierwszą rundą) jest odkrycie wierzchniej karty Tygodnia. Pierwszy gracz odczytuje zdarzenie, a jego zasada wpływa na grę do końca bieżącej rundy. Jeżeli gracze odkryją ostatnią kartę Tygodnia, rozpoczynająca się runda, jest ostatnią w grze!



Serafini z armii
Przystani

POZOSTAŁE ZASADY GRY

Używanie zasad kart

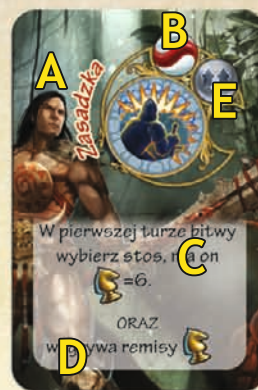
Karty umiejętności, artefaktów i zwojów posiadają unikatowe zasady. Należy pamiętać, że reguły zawarte na tych kartach, mają pierwszeństwo przed opisanymi w instrukcji.

Zasady na kartach zazwyczaj precyzyjnie wskazują ich moment użycia - wątpliwości (pojawiające się najczęściej w bitwach) rozstrzygają zapisy ze strony 16. W tekstach zasad kart bardzo często pojawiają się w miejsce słów ikony i symbole. Wszystkie one są przedstawione w różnych miejscach instrukcji i odnoszą się do różnych zasad. Po oglądnięciu kart i przeczytaniu instrukcji, gracze intuicyjnie będą wiedzieć która ikona co oznacza, szczególnie że oprócz kart te same ikony pojawiają się na planszy czy na żetonach.

Poniżej znajdują się szczegółowe opisy poszczególnych kart, i zasad z nimi związanych.

Karty umiejętności

Każda karta umiejętności Siły lub Magii posiada swoją nazwę (A) oraz symbol Reputacji (B). Karty umiejętności posiadają dwie zasady. Pierwszej (C), używać może każdy heros, który posiada tę umiejętność. Drugiej (D), można użyć, jeżeli na karcie bohatera znajduje się symbol szkoły identyczny, jak na karcie umiejętności (E). Jeżeli druga zasada jest poprzedzona słowem LUB oznacza to, że gracz wybiera opcję, którą wykorzysta (zazwyczaj druga jest silniejsza). Jeśli druga zasada jest poprzedzona słowem ORAZ, gracz stosuje efekty obu zasad z karty.



Karty Zwojów magicznych

Reprezentują czary, którymi mogą posługiwać się herosi.

Karty zwojów zdobyte przez bohatera gracz układa **zakryte** obok jego karty. Aby użyć zwoju, heros musi posiadać co najmniej taką wartość Magii, jaka widnieje na karcie zwoju (F). Pozostałe elementy karty są takie same jak w karcie umiejętności.

Zwoje magiczne są jednorazowego użytku - po zagraniu karty gracz odrzuca ją, tworząc obok talii Zwojów magicznych stos kart odrzuconych. Jeżeli talia skończy się, należy utworzyć nową, tasując dotychczasowy stos odrzuconych kart Zwojów.

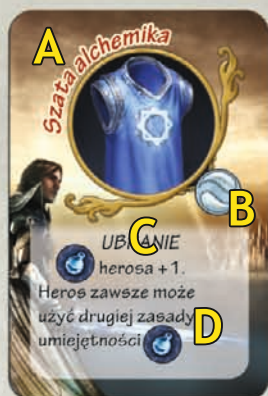
Karty Skarbów

Reprezentują zdobyczne, łupy i trofea które heros może osiąść w trakcie gry. Za każdym razem gdy gracz dobiera kartę Skarbu musi wybrać część znajdujących się na niej łupów. Karta jest podzielona na cztery pola.

W przypadku karty dobieranej jako nagroda za pokonanie wrogów ze spotkania ilość ikon skrzyń na trofeum (żetony pokonanego wroga) wskazuje, ile pozycji z karty gracz może wybrać. Grający wybiera dowolne pola, jednak każde tylko raz.

W przypadku karty dobieranej za eksplorację miejsca na planszy z symbolem skrzyni (Smocza Świątynia), gracz otrzymuje 1 z 4 dostępnych nagród. Podobnie w sytuacji gdyby gracz wziął by kartę Skarbu eksplorując miejsce Smocze złożo.





Karty Artefaktów

Potężne magiczne przedmioty, które gracz może zdobyć w trakcie gry. Na karcie artefaktu mamy jego nazwę (A), symbol reputacji (B). Każdy artefakt jest zaliczany do jednego z 5 typów - Ubranie, Pancerz, Broń, Skarb lub Sakwa (C). Informacja ta zamieszczona jest na początku opisu zasady gry (D) danego artefaktu.

Heros może posiadać po 1 artefakcie danego typu. Ponadto, każdy artefakt jest wart 1 punkt Potęgi. Gracz otrzymuje ten punkt natychmiast po zdobyciu artefaktu. Jeżeli heros utraci artefakt, gracz traci punkt. Posiadane artefakty gracz umieszcza obok karty herosa.

Herosi są bardzo przywiązani do swoich artefaktów, dlatego gracz nie może dobrowolnie odrzucić posiadanej karty.



Cyklopi z armii
Twierdzy

Punkty Doświadczenia (PD) i awans herosa



W trakcie gry herosi zdobywają doświadczenie, reprezentowane na żetonach i kartach ikoną medalu. Po pokonaniu wroga ze Spotkania gracz obraca jego żeton i dowiaduje się ile PD uzyskał heros. Żeton pozostaje przy karcie herosa jako trofeum, do momentu, gdy PD zostaną wykorzystane i zamienione na awans. Jeżeli heros ma wystarczającą liczbę PD, może natychmiast awansować. W tym celu odrzuca odpowiednią liczbę PD na żetonach trofeów.

Punkty Doświadczenia zapewniają również karty Skarbów. Jeżeli gracz wybiera PD jako nagrodę, musi wykorzystać je natychmiast - nie zachowuje ich na później, tak jak trofeów pokonanych wrogów. Może przy tym dowolnie łączyć PD z żetonów ze znajdującymi się na kartach Skarbów. Może się zdarzyć, że na żetonach trofeów znajduje się więcej PD, niż niezbędne do awansu. Gracz może zachować nadwyżkę, o ile znajduje się na osobnych żetonach, nie może „wydać sobie reszty”. PD nie można przekazywać innym herosom.

Koszt awansu jest bezpośrednio połączony z liczbą umiejętności, które posiada heros w momencie awansu, zgodnie z poniższą tabelą.



TABELKA AWANSU HEROSA	
ILOŚĆ UMIEJĘTNOŚCI	KOSZT KOLEJNEJ W PD
0	3
1	4
2	5
3	6
4	7
5	8
6	9



Zasada awansu jest więc następująca: heros musi wydać minimum tyle PD, ile ma obecnie umiejętności +3.

Podczas awansu gracz dobiera 2 karty z jednego ze stosów swoich umiejętności - przed dobraniem decyduje, czy będzie to Siła czy Magia. Następnie, po zapoznaniu się z nimi, jedną wybraną, układa obok karty herosa, a drugą odrzuca na swój stos odrzuconych kart umiejętności.

Gdy któraś talia umiejętności się skończy, gracz tasuje stos odrzuconych. Jeżeli i tam nie ma kart, gracz nie może zdobyć więcej umiejętności z tej talii.

Szczęście

Gdy heros zdobywa żeton Szczęścia, umieszczamy go na jego karcie. W bitwie, po wykonaniu rzutu na atak, gracz może odrzucić ten żeton i przerzucić wszystkie kostki, na których nie uzyskał trafienia lub kostkę elitarną, jeżeli używał jej w tym ataku.

Odrzucając żeton Szczęścia gracz może też zanegować efekt Pecha, w takim przypadku gracz nie przerzuca żadnych kostek.





Pogrom

Cecha to odzwierciedla potencjał herosa i jego armii do przepędzenia istot z żetonu spotkania i odniesienia zwycięstwa bez walki. Wartość cechy gracz oznacza kładąc na karcie herosa odpowiednie żetony. Cechę budują następujące elementy, każdy z tych elementów podnosi cechę o 1:

- co najmniej 9 dowolnych jednostek w armii,
- co najmniej 1 elitarna jednostka o Sile 5 (możliwa do rekrutacji na IV poziomie stolicy),
- umiejętność Agresywność - podnosi Pogrom o 1,
- artefakt Rękawica pogromcy - podnosi Pogrom o 1.

Zanim dojdzie do bitwy pomiędzy herosem a istotami ze spotkania, gracz sprawdza czy nie pogromił wroga. Aby tak się stało wartość cechy Pogrom w zależności od typu wroga musi wynosić:

- aby pogromić pospolite stworzenia (kolor tła żółty) - heros musi mieć wartość Pogromu 2,
- aby pogromić groźne stworzenia (kolor tła fioletowy) - heros musi mieć wartość Pogromu 3,
- aby pogromić legendarne stworzenia (kolor tła złoto-brązowy) - heros musi mieć wartość Pogromu 4.

Jeżeli pogrom jest udany, gracz natychmiast ściąga z planszy żeton spotkania, jednakże nie otrzymuje żetonu (a co za tym idzie PD), otrzymuje tylko nagrodę w postaci skrzyni (lub skrzyń). Jeżeli pogrom jest niemożliwy dochodzi do bitwy. Gracz nie może wybrać rozegrania bitwy, gdy wróg ucieka, zostawiając łupy.

Kirini z armii Świątyni



Mroczne dni

W każdej rundzie gry, w której gracz odkryje kartę Tygodnia z symbolem Mroczne dni, używa się następujących zasad.

W bitwach żeton Spotkania jest podwajany, w tym celu gracze używają dodatkowego żetonu wrogów w kolorze żetonu spotkania. Żeton ten należy traktować jak kolejny stos o takich samych statystykach i zdolnościach jak żeton Spotkania. Po prostu będą dwa stosy wrogów. Gracze kontrolujący wrogów ze Spotkania przydzielając rany, musi do końca zniszczyć jeden stos wrogów, zanim zacznie przydzielać rany do kolejnego stosu. Po bitwie wygranej przez istoty, na plansze wraca żeton Spotkania - nigdy żeton dodatkowych wrogów, nawet jeżeli to on przetrwał bitwę.



Po bitwie wygranej przez herosa, gracz otrzymuje tylko jeden żeton nagród - żeton dodatkowych wrogów po prostu jest odrzucany, nie daje on żadnych dodatkowych profitów.

Sprawdzając zasadę Pogromu gracz potrzebuje mieć wartość Pogromu o 1 większą niż normalnie.

Handel

Jeżeli gracz posiada w swoim mieście wybudowane Targowisko może używać dwóch poniższych zasad:

- w czasie wykonywania akcji może zamieniać złoto na zasoby i odwrotnie w stosunku 2:1 (np.: jeżeli odda do banku 4 złota otrzyma 2 zasoby),
- jeżeli przebywający w mieście heros posiada magiczny zwój, gracz może go sprzedać - odrzuca wówczas kartę i bierze tyle złota, ile wynosi poziom zwoju.



Reputacja

Choć te symbole pojawiają się na wielu kartach, nie mają wpływu na grę. Będą wykorzystane w przyszłości, w kolejnych dodatkach.



Droga Łez



Równowaga



Droga Krwi



Namtaru z armii Nekropolii

MIGHT & MAGIC HEROES



OPRACOWANIE GRY PLANSZOWEJ

Projekt gry: Marcin Tomczyk

Instrukcja: Marcin Tomczyk, Tomasz Majkowski

Opracowanie graficzne: Axel oraz Honeyflavour

Ilustracje i grafiki pochodzą z materiałów z gry Might&Magic Heroes VI

Skład gry: Axel

Wydawca gry: Axel

Kości do gry: Q-workshop

Testy gry: Maurycy Tomczyk, Jakub Świerczek, Jacek Bochoń, Tomasz Gorczyca, Marek Tabor, Jakub Jamrozik, Tomasz Majkowski, Marek Mydel, Piotr Stankiewicz oraz liczni bywalcy spotkań planszówkowych, targów gier i konwentów oraz innych imprez z grami w tle.

Podziękowania: Autor pragnie podziękować wszystkim, dzięki którym niniejsza gra została wydana. W szczególności: Jerzemu Malinie, Danielowi Malinie, całej ekipie firmy Axel oraz Sławkowi Woźniczce z firmy Ubisoft Polska, a także wszystkim nie wymienionym osobom, które miały swój wkład w ostateczny wygląd i kształt gry.

Oficjalna Strona gry planszowej: www.herosi.axel.pl



© 2012 Ubisoft Entertainment.
All Rights Reserved. Might & Magic,
Heroes, Ubisoft and the Ubisoft
logo are trademarks of Ubisoft
Entertainment in the U.S. and/or
other countries.



Axel-Malina
Rynek 38
32-410 Dobczyce
Polska
www.axel.pl
axel@axel.pl



ZNACZENIE SYMBOLI SZKÓŁ SIŁY I MAGII



CNOTY



OKRZYKI
BOJOWE



TAKTYKA



SZTUKA
WOJENNA



KRÓLESTWO



MAGIA
PIERWOTNA



MAGIA
CIEMNOŚCI



MAGIA
ŚWIATŁOŚCI



MAGIA
ZIEMI



MAGIA
WODY



PORADY DLA POZĄTKUJĄCYCH

Wybierając miejsce dla swojej stolicy sprawdź, co znajduje się w zasięgu 3-4 pól ruchu. Ważne, aby w pierwszych ruchach twój heros mógł zdobyć Tartak, Kopalnię Złota, Kopalnię Żelaza lub Smoczą Świątynię. Są to miejsca, które warto przejąć w pierwszej kolejności.

Wybierając początkowego herosa zastanów się, jaką drogą chcesz podążać w grze. Czy wolisz brutalną siłę, czy subtelniejszą magię?

Jeżeli to twoja pierwsza rozgrywka, wybierz herosa z wysoką cechą dowodzenia.

W pierwszych akcjach najlepiej jest rozpocząć od budowy i rekrutacji. Ruch i ewentualną walkę dobrze jest zostawić na trzecią akcję.

Ważne, aby w miarę szybko wybudować budynek przynoszący dodatkowe zasoby lub złoto. Drugi ważny budynek to Targowisko. Dodatkowa karta a co za tym idzie dodatkowa akcja jest bezcenna.

Planuj ataki na stwory z żetonów spotkań rozważnie, najpierw atakuj najłabsze istoty (żółte żetony), gdy się wzmocnisz i rozwiniesz armię uderzaj na bardziej wymagających przeciwników.

Gdy bitwa prowadzi do nieuchronnej klęski, rozważ ucieczkę. Czasami ocalenie kilku jednostek jest kluczowe dla dalszej gry.

Pamiętaj o wykorzystywaniu umiejętności herosa oraz o zdolności twoich jednostek.

Zawsze warto mieć przynajmniej jeden żeton Szczęścia jest on potrzebny w najmniej spodziewanym momencie.

Zanim zaatakujesz istoty ze spotkania, sprawdź wpływ karty tygodnia. Może się okazać, że potencjalnie słabe istoty są w tej rundzie nie do pokonania.

Atakując innego gracza miej przewagę w armii i nie daj się zaskoczyć jego magicznym zwojom (warto mieć Rozproszenie Magii, gdy ruszamy do decydującego starcia).

Atakuj innych herosów w takich miejscach, które dadzą Ci najwięcej korzyści - czyli możliwość przejęcia kontroli nad jego kopalniami.

Jeżeli przegrasz bitwę z innym herosem, nie szukaj zemsty, skup się na odbudowaniu swojej pozycji i dopiero wtedy zaatakuj.

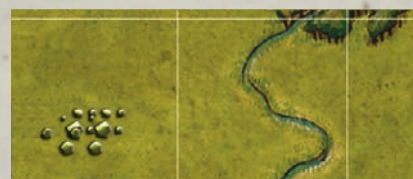


POWODZENIA BOHATERZE!

PLANSZA - LEGENDA

Rodzaje terenu na planszy

Teren otwarty - heros może poruszać się poprzez te pola. Dekoracja pól (lasy, rzeki, pustynie itp.) nie ma wpływu na ruch herosa. Pokonanie każdego kwadratu ruchu kosztuje herosa 1PR. Dla ułatwienia pola planszy mające wpływ na ruch, poza tłem zostały opatrzone ikonami aby gracze nie mieli wątpliwości czy jest to pole gór, wody, port czy teren otwarty. Jeżeli na polu nie ma żadnej z trzech poniższych ikon, pole takie zawsze traktujemy jak pole z terenem otwartym.



Woda - heros nie może wkroczyć na takie pole.



Góry - heros nie może wkroczyć na takie pole.



Port - umożliwia przejścia przez pole z wodą. Gdy heros wkroczy lub zaczyna ruch z pola Portu, może wykonać ruch po polach wody, nie może jednak zakończyć ruchu na polu wody. Może natomiast zakończyć ruch na innym polu z portem.



Symbole spotkania - w tym miejscu na planszy układa się żetony spotkań, strzałka wskazuje którego pola bronią istoty ze spotkania, kolor wskazuje poziom trudności spotkania umieszczanego na tym polu.

Miejsca na planszy



Tartak - kontrola przynosi graczowi 1 PP oraz 3 zasoby podczas akcji Pozyskania surowców.



Kopalnia kryształów - kontrola przynosi graczowi 3 PP oraz 1 zasób podczas akcji Pozyskania surowców.



Kryształ Objawienia - eksploracja tego pola daje graczowi 2PP.



Kopalnia żelaza - kontrola przynosi graczowi 2 PP oraz 2 zasoby podczas akcji Pozyskania surowców.



Kopalnia złota - kontrola przynosi graczowi 4 złota podczas akcji Pozyskania surowców.



Smocze złożo - eksploracja tego pola pozwala graczowi przeszukać stos kart odrzuconych skarbów, zwojów lub artefaktów i wziąć jedną kartę.



Tajemna Biblioteka - eksploracja tego pola pozwala dobrać dla herosa kartę Zwoju.



Płatnerz - eksploracja tego pola pozwala zamienić wszystkie podstawowe jednostki w armii herosa na elitarne.



Kamień Oświecenia - eksploracja tego pola daje herosowi automatyczny awans bez wydawania PD.



Stajnia - eksploracja tego pola pozwala wykonać temu herosowi dodatkową akcję ruchu, jest on aktywowany drugi raz.



Smocze ogniwo - kontrola tego pola daje graczowi 4PP.



Portal - pozwala na ruch do swojego miasta lub ze swojego miasta, które ma wybudowany portal.



Arena - eksploracja tego pola pozwala zrekrutować do 3 jednostek do armii herosa, może rekrutować dowolne swoje jednostki, niezależnie od dostępnych do rekrutacji w mieście.



Kuźnia - eksploracja tego pola daje herosowi kartę artefaktu.



Smocza Świątynia - eksploracja tego pola pozwala dobrać dla herosa kartę skarbu.